
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
VOLUMEN I
1º BACHILLERATO

Ciudad
Educativa
Municipal

FUHem
Hipatia



Introducción

Esta programación está realizada siguiendo las indicaciones de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato y DECRETO 64/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo del Bachillerato.

El dibujo es un lenguaje universal en cuanto que es una actividad intelectual, un medio de análisis y conocimiento. Es el primer enlace de unión entre la idea y su representación gráfica, lo que propicia que sea el origen de las actividades creadoras e imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes, un paso previo en la resolución de proyectos y propuestas artísticas. Esto hace que los tipos de dibujo y sus ámbitos de aplicación sean extensos y variados, con áreas de conocimiento muy distintas y con necesidades formales y técnicas igualmente diversas.

Sin embargo, dibujar no es solo el origen de múltiples actividades artísticas o una herramienta de conocimiento, sino también de expresión y comunicación, proyectamos nuestra visión del mundo no solo a través del estudio atento y analítico, también interviene nuestra imaginación reinventando la realidad. El dibujo, además de servir para realizar las primeras exteriorizaciones de nuestros pensamientos y emociones, es íntimo y directo, liberador en su inmediatez; en definitiva, es nuestro primer intento de apropiarnos del espacio. El trazo, el gesto del artista, revelan sin duda su necesidad creativa. El dibujo contiene la esencia del ser humano, es representativo de su autor y, en consecuencia, tiene un valor autónomo como obra de arte.

Objetivos generales de la etapa

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

Contribución de Volumen I a la adquisición de las Competencias Clave

● **Competencias clave**

Las competencias clave son un conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que los estudiantes tienen que adquirir y aplicar en las actividades diarias de clase. Se trata, en esencia, de que sean “competentes”, es decir, no vale con que memoricen un libro de texto, algoritmos, definiciones y que las describan en un examen. Se trata de que adquieran unos conocimientos, unas maneras de actuar y una actitud adecuada en cada situación y contexto.

El Bachillerato tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud. Debe, asimismo, facilitar la adquisición y el logro de las competencias indispensables para su futuro formativo y profesional, y capacitarlo para el acceso a la educación superior.

Para cumplir estos fines, es preciso que esta etapa contribuya a que el alumnado progrese en el grado de desarrollo de las competencias que, de acuerdo con el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, debe haberse alcanzado al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria. Las competencias clave que se recogen en dicho Perfil de salida son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.

- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales.

Descriptorios operativos de las competencias clave para Bachillerato

A continuación, se definen cada una de las competencias clave y se enuncian los descriptorios operativos del nivel de adquisición esperado al término del Bachillerato. Para favorecer y explicitar la continuidad, la coherencia y la cohesión entre etapas, se incluyen también los descriptorios operativos previstos para la enseñanza básica.

Es importante señalar que la adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única materia, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas materias y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Descriptorios operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de

su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia plurilingüe (CP)

La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o

lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

Descriptorios operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.

CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.

La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social.

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Descriptores operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.

Competencia digital (CD)

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Descriptores operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los

resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.

CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Descriptorios operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.

CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.

CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.

CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.

CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.

CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.

Competencia ciudadana (CC)

La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.

CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.

CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.

Competencia emprendedora (CE)

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de

los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Descriptorios operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.

CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.

CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

Descriptorios operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.

CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.

CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.

CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.

CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.

CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Identificar los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional en obras de diferentes épocas y culturas, analizando sus aspectos formales y estructurales, así como los cánones de proporción y elementos compositivos empleados, para aplicarlos a producciones volumétricas propias equilibradas y creativas.

Educar la mirada es esencial para dotar al alumnado de las herramientas necesarias que le permitan ver, descubrir y sentir la creación de obras artísticas volumétricas. El análisis de obras de diferentes épocas y culturas permite entender los principales elementos del lenguaje tridimensional, las distintas técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados. De este modo, se desarrollan las habilidades necesarias para la identificación de los elementos formales y estructurales del lenguaje tridimensional de producciones volumétricas, comparando las obras en relieve y las obras exentas, así como la apreciación de los elementos compositivos de las piezas de diferentes períodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales.

Las nuevas tecnologías facilitan el acceso del alumnado a una gran variedad de obras, por ejemplo, a través de las bibliotecas o colecciones digitales, de modo que pueda analizar una amplia gama de formas, estructuras, proporciones y elementos compositivos, así como de técnicas y materiales.

A partir del análisis de obras tridimensionales, el alumnado interiorizará la terminología específica de la materia, enriqueciendo así su capacidad comunicativa y aprendiendo a explicar las obras de manera precisa. Asimismo, a través del acercamiento a obras creadas en distintos contextos históricos o culturales reconoce el valor de la diversidad de patrimonio, así como la riqueza creativa y estética inherente a ella.

Entre las obras analizadas, se deben incorporar diferentes perspectivas, para reflexionar sobre la conformación del canon artístico dominante y reconocer la aportación a esta disciplina de artistas mujeres y de artistas de culturas no occidentales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.

2. Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de objetos y obras de diferentes artistas en las que se establezca una relación coherente entre la imagen y su contenido, para elaborar producciones tridimensionales con diferentes funciones comunicativas y respetuosas de la propiedad intelectual.

Explorar las posibilidades plásticas y expresivas que se materializan en diversos objetos y obras volumétricas constituye una actividad imprescindible para que el alumnado pueda comprender las distintas funciones comunicativas del lenguaje tridimensional. Esta exploración puede partir del análisis de los aspectos más notables de la configuración de objetos cotidianos tridimensionales, del estudio de las diferencias entre lo estructural y lo accesorio, y de la identificación de la relación entre forma y función, vinculando su función comunicativa y su nivel icónico.

El análisis de objetos y obras permite al alumnado adquirir los conocimientos necesarios para explorar las posibilidades plásticas expresivas del lenguaje tridimensional a través de propuestas alternativas a la representación de objetos y obras tridimensionales, obviando los aspectos estilísticos o decorativos. De este modo, puede generar, en un proceso de abstracción, objetos volumétricos dotados de significado, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad.

La inspiración en obras existentes, o la adaptación creativa de las mismas son una ocasión idónea para reflexionar sobre aspectos relacionados con la propiedad intelectual, tanto para aprender a proteger la creatividad propia, como para ser respetuosos con la creatividad ajena.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.

3. Realizar propuestas de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados, para resolver problemas de configuración espacial y apreciar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional.

Iniciarse en el campo de la creación de composiciones tridimensionales proporciona al alumnado una serie de conocimientos, destrezas y actitudes que le permiten descubrir los materiales, las herramientas y las técnicas propias de la materia. En este proceso de experimentación, el alumnado aprende a seleccionar y a utilizar las herramientas y los materiales más adecuados en función de las características formales, funcionales, estéticas y expresivas de la pieza que se va a realizar. Asimismo, ha de identificar, seleccionar y aplicar las técnicas de elaboración y reproducción en función de los objetivos plásticos y comunicativos de la obra para poder resolver los problemas de configuración espacial planteados. En el proceso de selección, habrá de tener en cuenta el impacto ambiental de las herramientas y los materiales y deberá considerar las condiciones de seguridad e higiene para su correcto uso. Además deberá considerar el error como una oportunidad de mejora

del aprendizaje que le ayude a desarrollar su autoestima personal y artística. Esto le permitirá enfrentarse a futuros retos de configuración espacial en los ámbitos tanto académico como profesional.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA5, CC4, CCEC3.1, CCEC3.2 y CCEC4.1.

4. Elaborar proyectos, adecuando los materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución, para valorar la metodología proyectual como forma de desarrollar el pensamiento divergente en la resolución creativa de problemas.

La materia de Volumen proporciona el contexto propicio para que el alumnado pueda planificar y desarrollar proyectos sostenibles y creativos, ofreciéndole la oportunidad de tomar la iniciativa en la ideación, el diseño y la proyección de sus propias propuestas volumétricas. Los proyectos se han de diseñar en función de los condicionantes y requerimientos planteados, aportando soluciones diversas y creativas. La planificación de las distintas fases, desde la ideación hasta la elaboración final de la obra, se puede realizar utilizando fuentes digitales y bibliográficas para recopilar y analizar la información que permita llevar a cabo propuestas creativas y viables. En el proceso de planificación y desarrollo del proyecto, el alumnado ha de determinar los aspectos materiales, técnicos y constructivos de los productos de diseño tridimensional en función de sus intenciones expresivas, funcionales y comunicativas; además de interpretar y analizar la documentación gráfica técnica en función de sus características, dibujar la información gráfica necesaria para el desarrollo del producto, teniendo en cuenta sus características y parámetros técnicos y estéticos. Asimismo, debe realizar bocetos, maquetas o modelos que permitan la visualización de objetos tridimensionales, utilizando diferentes técnicas y, por último, comprobar la viabilidad de su ejecución.

Para ello será necesario que el alumnado organice y distribuya las tareas, que asuma responsabilidades individuales orientadas a conseguir un objetivo común, coordinándose con el resto del equipo y respetando las realizaciones y opiniones de los demás. Así el alumnado podrá valorar la metodología proyectual como una forma de desarrollar el pensamiento divergente para la resolución creativa de problemas, así como identificar el trabajo en equipo como fuente de riqueza creativa y favorecer su desarrollo personal y su autoestima.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL3, STEM3, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1 y CCEC4.2.

Saberes Básicos

Saberes Básicos	Nº Sesiones	Temporalización
El patrimonio cultural, histórico y artístico.	12	1er Trimestre

<ul style="list-style-type: none"> • El patrimonio cultural y artístico como fuente de creatividad. • El patrimonio local, material e inmaterial. Análisis de sus características principales. • Conexión entre la intencionalidad del proyecto con el patrimonio local y el entorno. 		
<p>Desarrollo de la creatividad. Entornos y técnicas de trabajos creativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición. • Del tema a la idea. De la idea al concepto. • La creatividad. Tipos de creatividad. • La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística. Proceso metacognitivo. • La creatividad artística. Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad. <ul style="list-style-type: none"> • Métodos creativos (<i>brainstorming</i> o tormenta de ideas <i>Scamper...</i>) • Entornos de trabajo creativos. Proceso creativo según Graham Wallas. • Cómo fomentar la creatividad. Trabajo en equipo. • Estrategias de superación del bloqueo creativo. <ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de inspiración. • La creatividad como hábito: observación activa, anotación de ideas, elaboración de bocetos, etc. 	25	1er Trimestre
<p>Gestión de proyectos artísticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de proyecto artístico. • Tipos de Proyectos. Proyectos multidisciplinares y nuevas tecnologías. • Metodología proyectual. Fases en la realización de un proyecto: <ul style="list-style-type: none"> • Generación y selección de propuestas. • Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. • Difusión de resultados. • Metodología de Bruno Munari. • Metodología ABP (Metodología aprendizaje basado en proyectos). • Impacto de los proyectos artísticos. Impacto social y económico de los proyectos artísticos. • Análisis crítico de proyectos, ejemplos prácticos. • Evaluación de proyectos artísticos. Impacto. 	35	2º Trimestre
<p>Del proyecto artístico a la producción y representación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documentación del proceso, verificación, justificación y exhibición de un proyecto artístico. • Representación de la idea creativa mediante bocetos, croquis, planos, esquemas, 	45	3 ^{er} Trimestre

<ul style="list-style-type: none"> • <i>storyboard...</i> • De la fase de idea o boceto a la creación del proyecto artístico. prototipos, maquetas, y proyecto o producto final acabado. • Prototipado del proyecto. Creación de modelos o maquetas, prototipos, fotos, videos... • Relaciones existentes entre el objeto artístico y su espacio de expositivo. • Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de • conflictos. • Comunicación, exhibición y difusión del proyecto artístico. • Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo. 		
<p>El emprendimiento cultural. Innovación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diferencia entre creatividad, innovación y emprendimiento. • Tipos de emprendimiento. Emprendimiento cultural y artístico. • Financiación: subvenciones, ayudas y becas públicas o privadas, <i>crowdfunding</i>. • Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. 	10	2º Trimestre

Sirven para la adquisición de los saberes básicos.

Tal y como establece el currículo “la adquisición y el desarrollo de las Competencias Clave del Perfil de Salida del alumnado al término de la enseñanza básica que se concreta en las competencias específicas de cada materia o ámbito de la etapa se verán favorecidos de metodologías didácticas que reconozcan al alumnado como agente de su propio aprendizaje, para ello es imprescindible la implementación de propuestas pedagógicas que partiendo de los centros de interés de los alumnos y las alumnas les permitan conseguir el conocimiento con autonomía y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias. Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta para integrar los elementos curriculares de las distintas materias o ámbitos mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa reforzando la autoestima la autonomía la reflexión crítica y la responsabilidad.”

“Para que la adquisición de las competencias sea efectiva dichas situaciones deben de estar bien contextualizada y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad asimismo deben estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes. Con estas situaciones se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido con contextos cercanos a la vida real. Así planteadas, las situaciones constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.”

“El diseño de estas situaciones debe suponer la transferencia de los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado posibilitando la articulación coherente y eficaz de los distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de la etapa.

Las situaciones deben partir del planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integre en diversos saberes básicos además deben proponer tareas o actividades que favorezcan diferentes tipos de agrupamiento desde el trabajo individual al trabajo en grupos permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado su puesta en práctica debe implicar la producción y la interacción verbal e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos tanto analógicos como digitales las situaciones de aprendizaje deben fomentar aspectos relacionados con el interés común la sostenibilidad o la convivencia democrática esenciales para que el alumnado sea capaz de responder con eficacia a los restos retos del siglo XXI”.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES	TEMPORALIZACIÓN
<p>1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.</p>		
<p>1.1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Prácticas rápidas y actividades de introducción al proyecto corto. ● Realización de proyectos cortos en clase ● Trabajo teórico práctico con exposición oral ● Investigación sobre distintos elementos artísticos y su posterior exposición oral . 	<p>1ª, 2ª Y 3ª Evaluación</p>
<p>2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.</p>		

2. Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su viabilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.		
1. Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándose a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.	<ul style="list-style-type: none"> • Prácticas rápidas y actividades de introducción al proyecto corto. • Realización de proyectos cortos en clase <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo teórico práctico con exposición oral • Investigación sobre distintos elementos artísticos y su posterior exposición oral 	2ª Y 3ª Evaluación
2. Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.		1ª, 2ª y 3ª evaluación
3. Realizar proyectos artísticos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.		
3.1. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes adecuados.	<ul style="list-style-type: none"> • Prácticas rápidas y actividades de introducción al proyecto corto. • Realización de proyectos cortos en clase <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo teórico práctico con exposición oral 	2ª y 3ª evaluación

	<ul style="list-style-type: none"> Investigación sobre distintos elementos artísticos y su posterior exposición oral 	
3.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno.	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo teórico práctico con exposición oral 	1ª, 2ª y 3ª evaluación
Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo teórico práctico con exposición oral Realización de proyectos cortos en clase 	
3.4. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa.	<ul style="list-style-type: none"> Investigación sobre distintos ámbitos artísticos. Exposición oral 	3ª evaluación
<p>4. Compartir con actitud respetuosa las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.</p>		

<p>4.1. Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo teórico práctico con exposición oral 	<p>1ª, 2ª y 3ª evaluación</p>
<p>4.2. Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno.</p>		
<p>4.3. Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso.</p>		

<p>5. Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.</p>		
<p>1. Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo teórico práctico con exposición oral 	<p>3ª Evaluación</p>
<p>2. Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de proyectos cortos en clase 	
<p>5.3. Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de proyectos cortos en clase • Trabajo teórico práctico con exposición oral 	
<p>5.4. Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo teórico práctico con exposición oral 	

INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN

En caso de que alguno de estos instrumentos de evaluación no se trabajase en un trimestre, su porcentaje pasará a formar parte de las actividades de clase.

Actividades clase 25%	Proyecto trimestral 25%	Trabajo de ampliación 20%	Observación en el aula 10%	Cuestionario teórico 20%
<ul style="list-style-type: none"> Prácticas rápidas 50% Proyectos cortos 50% 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo escrito 30% Trabajo práctico 50% Revisiones tutorizadas 20% 	<ul style="list-style-type: none"> Exposición oral 70% Presentación (PPT) 30% 	Evaluación mediante rúbrica	

Volumen I **se evalúa de forma continua, formativa y acumulativa** de manera que, si una evaluación se suspende esta se recuperará aprobando la siguiente (sin necesidad de un examen extraordinario) y entregando los trabajos no entregados o no aprobados durante la evaluación no superada, o ejercicios equivalentes que designe el profesor o profesora de la materia, como condición imprescindible para la recuperación.

La **no entrega de los trabajos** propuestos en la fecha acordada sin causa justificada, verán su calificación penalizada con 2 puntos si estos se entregan en la siguiente clase de la asignatura. Los ejercicios presentados después de esta fecha sin una causa justificada o no presentados serán valorados con una puntuación de cero.

En el caso de **tener suspensa una o más evaluaciones**, el alumno o alumna tendrá que presentarse a un examen final tras la tercera evaluación. Si la nota del examen final es igual o superior a 5 recupera la o las evaluaciones.

De **tener todas las evaluaciones aprobadas** al final del curso, el alumno o alumna puede **subir la nota final** hasta un máximo de dos puntos y bajar un punto como máximo, presentándose al examen final. En ningún caso se podrá bajar de 5.

El **redondeo** de la nota será al alza siempre y cuando el decimal sea igual o superior a 7.

Recuperación de Volumen I como materia pendiente del curso anterior: Se le propondrá al alumnado un plan de recuperación, en distintas fases, con trabajos y fechas para su entrega y evaluación. Estos se comunicarán al alumnado y se publicarán en la Moodle de la materia con las instrucciones y fechas de entrega.

En el caso de que un trabajo **o trabajos** fueran **sospechosos** de no haber sido realizados por el alumno o alumna, el profesorado de la materia podrá exigir la realización de una prueba práctica de verificación. **Si no se considerase superada dicha prueba**, el trabajo se calificará con cero.

Deducciones por faltas de ortografía (grafías, tildes y puntuación) se podrá deducir hasta un punto de la forma siguiente:

- Los dos primeros errores ortográficos no se penalizarán. Cuando se repita la misma falta de ortografía se contará como una sola.
- A partir de la tercera falta de ortografía se deducirán: hasta 3 errores, -0,25 puntos; entre 4 y 6 errores, -0,50 puntos; entre 7 y 9, -0,75 puntos; más de 9, -1 punto.

Por errores en la sintaxis, el vocabulario y la presentación se podrá deducir un máximo de un punto.

Las deducciones en la nota por faltas ortográficas tendrán un límite de 1 punto.

Obsérvese que en aquellos casos en los que la suma de las deducciones anteriores sea superior a un punto, esta **será la máxima permitida: un punto.**

Ejemplos de Rúbricas a utilizar para la evaluación y calificación

OBSERVACIÓN EN EL AULA	EXCELENTE 10	BIEN 7	JUSTO 5	ESCASO 3	NADA 0
Rúbrica del trabajo en el aula					
Participa en las clases teóricas preguntando o aportando ideas					
Tiene actitud positiva ante el trabajo					
Trae su material de trabajo a diario					
Trabaja en equipo ayudando a sus compañer@s en la realización de la actividad					
Toma decisiones sobre su trabajo sin necesidad de estar guiando de forma continua					
Recibe las correcciones de forma positiva con ánimo de aprender					
Presenta el proyecto trimestral/situación de aprendizaje durante el proceso de realización					

Atención a la diversidad

MEDIDAS ORDINARIAS	
Aspecto considerado	Acción
Establecimiento de distintos niveles de profundización de los contenidos. - <u>SÍ</u> - NO	→ Los alumnos con necesidades individuales de apoyo conceptual realizan ejercicios y trabajos de refuerzo para alcanzar los contenidos mínimos. → Dentro del grupo, los alumnos con capacidades de nivel alto realizan trabajos y actividades de perfeccionamiento y ejercicios específicos de mayor complejidad.
Selección de recursos y estrategias metodológicas. - <u>SÍ</u> - NO	→ Atención individualizada en los grupos para seguir de modo particular el trabajo con los alumnos. → Fomento de la participación activa de los alumnos al abordar las técnicas de aprendizaje: en la explicación de conceptos, selección de ejercicios, realización de actividades, autoevaluaciones... → La utilización de estrategias metodológicas que favorezcan la participación de todo el alumnado como el aprendizaje cooperativo, la tutoría entre iguales.
Adaptación de materiales curriculares. - <u>SÍ</u> - NO	→ Selección y empleo de materiales curriculares editados en cualquier tipo de soporte (papel o electrónico) que se ajusten a las necesidades detectadas de los alumnos. → La selección de diferentes materiales y recursos para la realización de actividades procurando la motivación del alumnado. → Lectura comprensiva que permita el análisis general y la puesta en común de ideas.
Diversificación de estrategias, actividades e instrumentos de evaluación de los aprendizajes. - <u>SÍ</u> - NO	→ Mayor valoración de procedimientos, procesos y actitudes. → Realización de diferentes pruebas, orales y escritas, individuales y grupales, ampliando las herramientas de evaluación de los alumnos, y relacionándolas con distintos niveles.

Entre las medidas para atender las necesidades de estos alumnos se contemplan:

- los agrupamientos flexibles,
- medidas de apoyo técnico y recursos materiales,
- las adaptaciones del currículo,

- la adecuación en los procesos e instrumentos de evaluación,
- los programas de refuerzo

En los programas de refuerzo se llevará a cabo la realización de un dossier de actividades o trabajo para hacer un seguimiento pautado y asegurar que un gran número de alumnado adquiere los contenidos mínimos de la asignatura.

Contribución al Plan TIC

El plan digital de centro que concebimos en el colegio Hipatia pretende ser responsable con el contexto social en el que nos encontramos, así como con los tiempos en los que debe desarrollarse. En este sentido, no hay un objetivo de avanzar en competencia digital como un fin en sí mismo, sino siendo coherentes con los principios de educar a personas críticas y autónomas, conscientes de la realidad y de sus cambios, comprometidas con su transformación hacia una sociedad más justa y solidaria, respetuosa con el medio natural y los seres que lo habitan. Coherentes con un claro enfoque ecosocial.

Por tanto, consideramos fundamental centrar los esfuerzos en una digitalización eficiente en el ámbito de la facilitación de la actividad de aprendizaje y docente para conseguir una ciudadanía competente, incidiendo de manera decidida en la conciencia de un uso responsable de los recursos, habida cuenta de la escasez y reparto injusto de los mismos en este mundo, sin olvidar las implicaciones energéticas y/o materiales.

De esta forma, enmarcadas en los objetivos del PDC, la presente programación didáctica contempla las siguientes actuaciones:

- Crear proyectos e incorporar actividades en las programaciones en las que el alumno utilice herramientas digitales.
- Facilitar la colaboración del alumnado con el apoyo de herramientas digitales.

Se utilizan así, desde las herramientas propias del centro como Workspace de Google (Drive, Presentaciones electrónicas, Meet, Formularios, Chat, Calendar, etc.) y el aula digital de FUHEM a otras externas como Kahoot, Padlet, Stormboard, Wakelet, Canva para equipos, creaciones colaborativas con Genially, Socrative, Blendspace, Weebly, Sketchup, Mindromo...

- Ayudar y asesorar al alumnado con el manejo de los medios tecnológicos que se incorporen en el aula (equipación del centro, portátiles de la CM, tablets, Chromebooks, etc.) tanto desde una perspectiva técnica como desde un enfoque de uso responsable, respetuoso y seguro (privacidad, huella digital, ciberacoso, derechos de autor, etc.).
- Garantizar la equidad en las oportunidades de acceso del alumnado a los recursos digitales de los que dispone el departamento.
- Incorporar y adaptar los REA y otros recursos educativos en línea, de repositorios públicos, a las necesidades del aula e incluirlos en la programación de aula.

Contribución al Plan de fomento y desarrollo de la lectura

Fomentar en el alumnado el hábito lector desde todas las áreas y todos los niveles y desarrollar la comprensión lectora de manera más eficaz, es un objetivo prioritario, al considerar la lectura como una herramienta básica del aprendizaje.

- Desarrollando y consolidando el hábito lector de nuestros alumnos y alumnas-
- Fomentando el disfrute de la lectura: Satisfacción e interés.
- Propiciando que los alumnos y alumnas pasen de ser lectores pasivos a ser lectores activos, descubran el gusto por la lectura y la utilicen en sus ratos de ocio.
- Suscitando la necesidad de leer, ayudándoles a descubrir las diversas utilidades de la lectura en situaciones que favorezcan su aprendizaje significativo. Proporcionarle los recursos necesarios para que puedan afrontar la actividad lectora con seguridad, confianza e interés.
- Se intentará despertar en el alumnado el interés por la lectura empleando diversas estrategias de animación y proporcionando una enseñanza adecuada a sus necesidades.

Actividades complementarias y extraescolares

Uno de los objetivos generales del Departamento de Artes y Música es que todo el alumnado del centro participe en una actividad artística fuera del centro (taller, exposición, concierto, visita guiada..). Es imprescindible crear el encuentro de dichos alumnos/as con los centros de arte de forma directa.

La realización de actividades extraescolares relacionadas con el área de Artes y Música depende en gran medida de la oferta que de estos haya en cada curso. Para elegir las actividades a las que acudir tenemos en cuenta: la propuesta pedagógica, la calidad, el precio y las fechas de aquellas actividades programadas específicamente para escolares.

Procedimientos de evaluación y revisión de los procesos y los resultados de las programaciones didácticas

Las programaciones son documentos objetivos, necesarios e imprescindibles para organizar contenidos, estrategias, metodología... pero la realidad del día a día en el aula, las circunstancias de los alumnos y de los grupos, las vicisitudes del año académico, las bajas laborales, las sustituciones, etc. fuerzan, en más casos de los deseados, ajustes que son, precisamente, los que nos conducen todos los finales de curso a revisar procesos y resultados y a replantear la programación del siguiente.

Sobre el papel, al inicio del curso escolar, se reflejan ideas y proyectos, a lo largo del curso la realidad se impone: actividades que "funcionan" en un grupo, son un fracaso en otro; lo que es un logro a primera hora, es un desastre a última ¿Cómo tener en cuenta tantas variables? El propio proceso de evaluación debe ser, a su vez, evaluado y, para ello, se precisan unos criterios.

El proceso de enseñanza-aprendizaje en su interacción discurre por unos cauces que desbordan la pretendida objetividad de unos datos; sabido esto, se impone la necesidad de evaluar la práctica docente con un espíritu constructivo y abierto, estableciendo las preguntas básicas de toda evaluación: ¿Qué? ¿Quién? ¿Cuándo? ¿Cómo? ¿Dónde? y unos indicadores básicos.

A fin de establecer una evaluación plena de todo el proceso se evaluarán los siguientes indicadores:

- Desarrollo en clase de programación.
- Relación entre objetivos y contenidos.
- Adecuación de objetivos y contenidos con las necesidades reales.
- Adecuación de medios y metodología con las necesidades reales.